

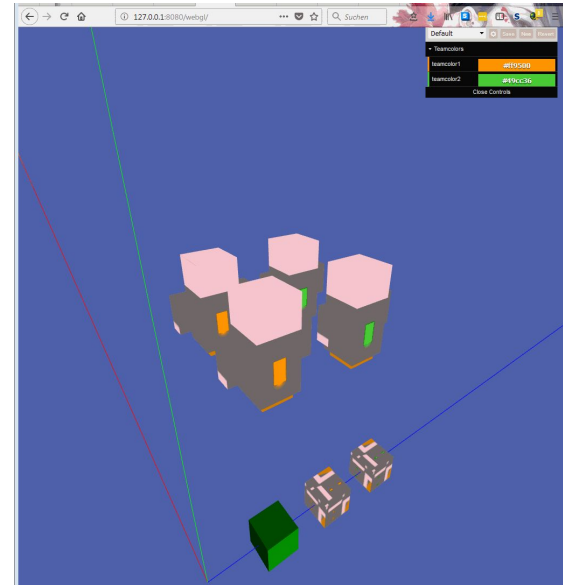


Shaderprogramm Teamfarben

Präsentation Mentorat Simon Hischier

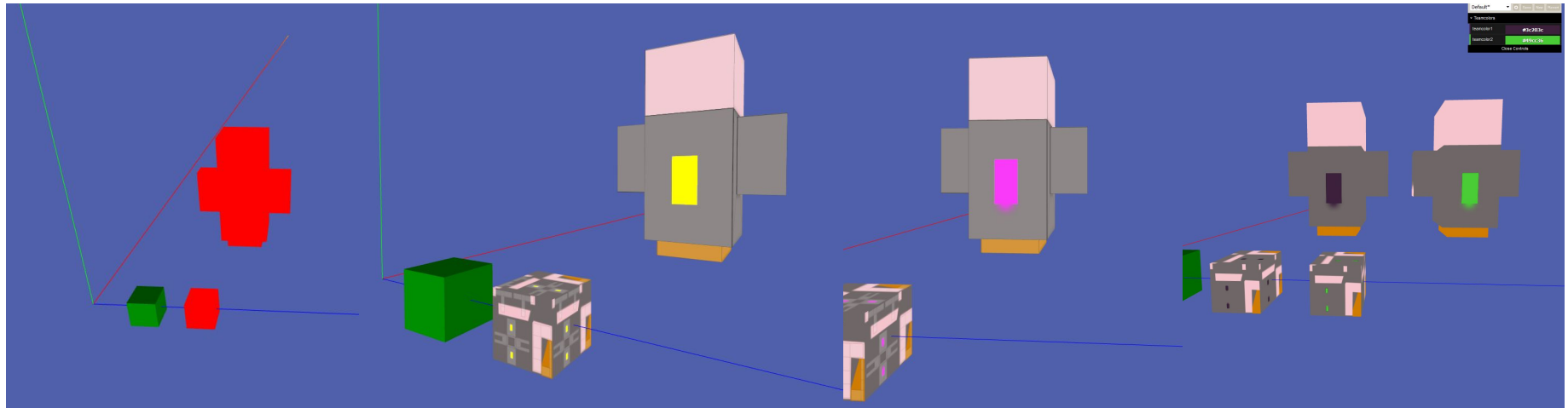


Problemstellung





Prozess





Prozess

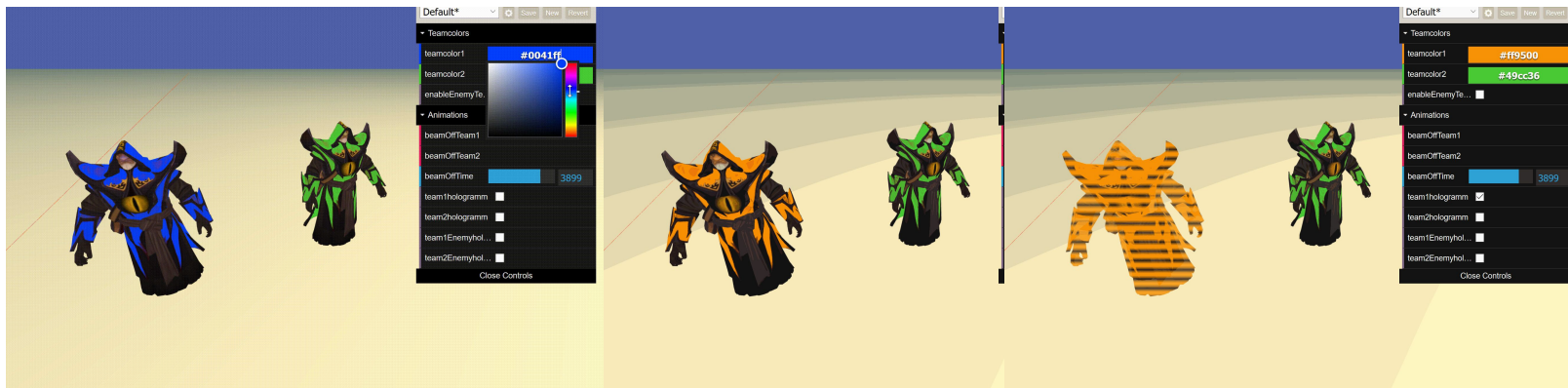




Experimente

- UV mapping & modelling
- Alphachannel hinzufügen & missbrauchen
- Farbverlauf
- Animationen

Lösung





Schlussfolgerung

- Alphamap nicht ideal
 - Transparenzen fallen weg
- Farbwert nicht ideal
 - Kein verlauf oder eingeschränkte Farbwahl
- Zweite Textur
 - transparenz und verlauf möglich
 - mehr arbeit & files